



FICHE DE PNJ

RAPPEL

Niveau		Niveau	
Mauvais	2 succès (3 dés, RR0)	Pro	5 succès (9 dés, RR1)
Novice	3 succès (6 dés, RR0)	Vétéran	6 succès (9 dés, RR2)
Fort	4 succès (6 dés, RR1)	Elite	7 succès (12 dés, RR2)

Niveau de blessures

Personne normale	(2/5/8)	Ork	(+1)
Costaud	(+1)	Troll	(+2)
Vêtements balistiques	(+1)	Armure légère	(+2)

RAPPEL

Combativité

- Nulle : évite le combat
Ex : esclave corpo
- Faible : stop après une blessure légère ou 1/4 des alliés hors jeu
Ex : gangers, flics, gardes corpo
- Forte : stop après une blessure grave ou 1/2 des alliés hors jeu
Ex : soldats, sécurité corpo, SWAT
- Extrême : se bat jusqu'à la mort ou 3/4 des alliés hors jeu
Ex : fanatiques, forces d'élites

PNJ - 01

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 02

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 03

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 04

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 05

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 06

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 07

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 08

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 09

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 10

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 11

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 12

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 13

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	

PNJ - 14

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère Grave Incap.	